L'INDAGATORE INTERATTIVO - N. 5

DYLAN DOG®



5

LA MUMMIA

DYLAN DOG © 1992 Sergio Bonelli Ed.

L'INDAGATORE INTERATTIVO - N. 5

DYLAN DOG®



5

LA MUMMIA



L'INDAGATORE INTERATTIVO

Pubblicazione mensile n° 5
GENNAIO 1993

FRANCESCO CARLÀ
presenta
LA MUMMIA

Una produzione SIMULMONDO di:

Ivan Venturi (Direzione)
Stefano Balzani
Michele Sanguinetti
Riccardo Cangini
Gianluca Gaiba
Ciro Bertinelli
Lorenzo Grandi
Andrea Bradamanti
Federico Croci
Massimiliano Calamai

SOMMARIO

è un prodotto interattivo di
SIMULMONDO s.r.l.

Reg. Trib. Bologna n. 6106 del 1-6-1992
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70
Simulmondo s.r.l., Viale B. Pichat 28/A, Bologna
Direttore Responsabile: Francesco Carlà
Impianti: R.C. Fotocomposizione (BO)
Stampa: Graficolor - Marzabotto (BO)
Distribuzione: Messaggerie Periodici (MI)

SIMULPOSTA

Cari amici miei, questo mese insieme ad un sacco di sorprese positive ne avete avuta anche una negativa: l'aumento del prezzo di copertina. Ecco una cosa che proprio non volevo accadesse. Però provate a seguirmi un attimo prima di arrabbiarvi. La collana Simulmondo Adventures è uscita per la prima volta in edicola lo scorso settembre, cinque mesi fa. A quei tempi il dollaro valeva 1035 lire e adesso (fine dicembre 1992) ne vale 1400; e noi compriamo i dischetti in dollari, con i conseguenti aumenti terribili del prezzo dei medesimi. Oltretutto dal primo numero ad oggi molte cose sono cambiate nella veste dei prodotti: la versione PC ha il disco da 1.4MB a doppia densità che quadruplica la qualità e la quantità dell'avventura interattiva, ma costa molto di più. Poi in ogni copia avete un astuccio da collezione per organizzare la vostra raccolta delle Simulmondo Adventures e in Diabolik e Dylan Dog avete anche in regalo gli astucci dei primi tre numeri che non l'avevano. Intanto stiamo investendo moltissimo per migliorare continuamente la qualità dei prodotti e cercando d'inserirci tutte le caratteristiche e i servizi che ci chiedete nelle lettere e nelle cartoline.
Per tutto questo, credo, 2000 lire in più non sono forse troppe. Spero che la pensiate così anche voi.
Non so se già ve l'ho detto, ma per ragioni di produzione etc etc, io scrivo queste righe quasi due mesi prima che voi le leggiate. Questo mi obbliga alla difficile attività di profeta, giusto per evitare che voi tutti mi sbeffeggiate nel caso che vi comunichi cose datate o nonsensi purissimi. In tal caso spero di poter accedere al vostro magnanimo e sempre conciliante perdono. Naturalmente, come tutti voi immagino, anch'io sono un fervente e ammirato lettore di Dylan Dog fumetto. Così in questa simulposta interattiva sull'albo che accompagna le avventure virtuali del grande Indagatore, inauguro una zona per dire la modestissima mia su quello che leggo. Magari anche a Tiziano verrà voglia di fare lo stesso con le nostre avventure sul suo fumetto.
Ho letto con avidità che riscontro paragonabile solo con quella che mi lega ai marron-glaces, Il lungo addio, il numero di novembre. A parte che il titolo si riferisce al romanzo con lo stesso nome di Raymond Chandler, il creatore di Philip Marlowe, uno degli scrittori che mi piacciono di più e che in fondo allo stesso romanzo è vagamente ispirato almeno nell'atmosfera elegiaca che ci spira inside, a parte ciò, Il lungo addio è una delle storie più belle di Sclavi, una di quelle storie di cui i personaggi che ne sono oggetto-soggetto beneficiano per anni, rivelando uno spessore, una forza, che normalmente è assolutamente sconosciuta ai divi delle nuvolette. Penso a storie di Tex come Dramma al circo o Tra due bandiere... Vabbé, insomma, prima che mi ci vogliano due chili di kleenex, aggiungo solo che quando Dylan è così tanto Dylan, così tridimensionale così simpatico, mi viene voglia che sia settimanale e magari quotidiano. Spero che molto presto anche le nostre avventure facciano dire una cosa così a Tiziano Sclavi sniff sniff...
Veniamo subito all'avventura di questo mese che fa un po' più orrore del solito. Orrore simulato, vabbé, ma abbastanza solido 3d e perfino vorticoso. Anche perché state per imbattervi visceralmente nel più fanatico gruppo d'integralisti che vi sia mai capitato di conoscere. E questo a conferma che il sonno della ragione, anche interattiva, genera i Mostri. E che Mostri. Per finire vorrei ricordarvi che le Simulmondo adventures sono diventate tre al mese e la terza serie non poteva che essere dedicata al Mito del fumetto: il grande Tex Willer! Peste e corna varie, il 30 gennaio è in edicola TEX n. 1 e si comincia alla grandissima con il terribile Mefisto. Titolo anche dell'avventura interattiva. Il 5 di gennaio è uscito anche il n. 5 di Diabolik interattivo: Ore pericolose. Prossimamente (in marzo) uscirà il nostro primo Simul-eroe, L'Uomo simulato: SIMUL-MAN! Il n. 1 si chiamerà proprio Simulman!
Altro dirvi non so, e vi rimando al mese prossimo: simulate gente, simulate!!!

Vs. Francesco Carlà

DYLAN DOG®

Un castello. E nel castello dei sotterranei. E nei sotterranei artigli scintillanti.
E come al solito sono guai. Questa volta più del normale.
Corri Dylan Dog.



LA MUMMIA

Questo è il vero inferno, Dylan.
Sei rimasto in trappola, l'unico cancello d'accesso si è chiuso alle tue spalle.
È notte fonda e sarà una lunghissima notte.
«Ma c'è qualcosa nell'ombra. No... non ci posso credere. Giuda ballerino, sembrano enormi lame che escono dai muri. NOOO!!!
Sono degli invasati, è una folla di uomini mascherati, dei folli, degli allucinati... Cosa???»
Dylan sono statue! «NOOO!!!»

Forse c'è una via d'uscita, forse nel buio uno spiraglio di luce ci sarà. Non tremare Dylan, non è finita qua.
Ci deve essere una spiegazione a tutto questo, ci deve essere qualcuno che sa, qualcuno che vive queste tetre stanze e conosce il segreto.
Buona fortuna Dylan Dog.





I SOTTERRANEI DEL CASTELLO

L'oscurità degli antri è quasi totale, c'è solo un po' di luce che proviene dalle torce inchiodate alle pareti.
Quanto basta ad illuminare gli enormi aculei che escono dai muri. Molte volte, Dylan, hai dovuto indagare in luoghi che erano ai confini della realtà, hai avuto a che fare con visioni illogiche, create dalla mente. Ma questo luogo è ben lontano da un incubo, questo luogo è realtà e tutto quello che c'è dentro non sembra affatto un'illusione.
Ma nelle tenebre si cela sempre qualcosa di mostruoso, che a volte si rivela, qualcosa di pauroso, d'incomprensibile.
E prima o poi dal buio apparirà una luce, dal caos si ritornerà all'ordine.





GLI ADEPTI DI SETH

Chi l'avrebbe mai detto che questi antri umidi e bui fossero abitati da strani individui?
Comunque gli adoratori di Seth, il dio del male degli Egizi, hanno la loro dimora qui.
I suoi affiliati, gli adepti di Seth, vestono con tuniche e maschere raccapriccianti.
Dylan, vuoi un consiglio? Stacci attento, molto attento!



GLI DEI DELL'ANTICO EGITTO

Gli antichi Egizi avevano un rapporto del tutto particolare con le loro divinità. A differenza degli Occidentali, non scindevano la vita quotidiana da quella religiosa, per loro, al contrario, la religione permeava l'intera vita dell'uomo.

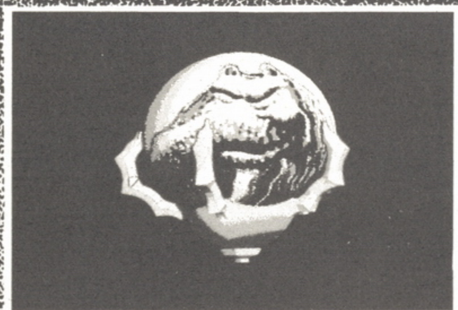
Gli déi venivano rappresentati talvolta con aspetto umano, altre volte con aspetto animale, o come mescolanza di entrambi, ma soprattutto gli Egizi facevano vivere agli déi le loro stesse sensazioni umane, i loro stessi desideri e i loro bisogni fisici.

È difficile immaginare la quantità incredibile di déi che gli Egizi veneravano, ed è proprio per questo che non mancavano certo le contraddizioni: si adorava Horus, vendicatore dell'assassinio del padre di Osiride, ma si venerava anche Seth, l'assassino e dio del Male.

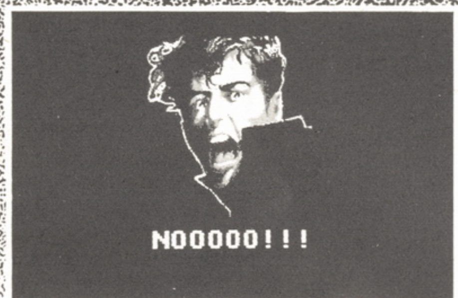
Gli déi vivevano storie comuni a molti uomini, storie di vendetta, di amore, di gelosia e anche di morte.

Un dio poteva morire, ma poteva anche essere resuscitato dal desiderio di un'altra divinità, desiderio d'amore o di vendetta.






SI INTRAVEDE L'INGRESSO...


NOOOOO!!!

FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA

INFORMAZIONI TECNICHE

PER CARICARE SU AMIGA:
1) Inserire il dischetto e accendere il computer. Il programma partirà automaticamente.

VIDEO MANUALE - INIZIO DEL GIOCO

1) Muovete tramite Joystick e/o Mouse e/o tastiera il puntatore sulla scelta che desiderate.
2) Premete il tasto FIRE del joystick e/o mouse e/o spazio per confermare.

ATTENZIONE:
Nel caso di problemi derivanti dalla duplicazione del dischetto, la Simulmondo provvederà a sostituirlo. In questo caso inviate SOLO il dischetto etichettato più L. 2.000 in francobolli per spese spedizione a Simulmondo Srl - v. Berti Pichat 28/a 40127 Bologna, termine massimo 30 giorni dall'uscita del numero.
Non saranno eseguite sostituzioni se riscontreremo altri difetti diversi da quelli della produzione industriale.
Il gioco su PC necessita minimo di 590k (si consiglia l'uso del DOS 5.0 o superiore).

INFORMAZIONI UTILI

Come promesso, abbiamo migliorato il nostro (e vostro) gioco seguendo alcuni dei consigli che ci avete fatto pervenire grazie alle cartoline. Adesso è possibile salvare e caricare la situazione durante la fase Arcade: questo è possibile premendo il tasto «S» per il salvataggio e il tasto «L» per il caricamento. Perché queste due funzioni siano attive, è necessario che il personaggio sia fermo. Giocando su dischetto, con il disco protetto da scrittura (la finestrella in alto a sinistra del disco aperta) può dare dei problemi. Il tasto «U», se premuto in una stanza, ferma il gioco e evidenzia tutte le uscite della stanza stessa. Infine il tasto «Enter» permette di vedere un testo di aiuto relativo alla situazione del personaggio.

VERSIONE PC

La versione PC è giocabile solamente su Hard Disk e necessita di almeno 2,5 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.0 in poi o DR-DOS dalla versione 3.1 in poi.

Seguite punto per punto le istruzioni:
1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto 4), se non l'avete installata leggete attentamente il punto 2;
2) Inserire il dischetto e digitate A: (oppure B: se il drive da 3½ è riconosciuto come B:), e premete ENTER (oppure INVIO).
3) Scrivete INSTALL se avete l'Hard Disk con la lettera «C»; scrivete INSTALL D: o altra lettera se l'Hard Disk si chiama con un'altra lettera diversa da «C»;
4) A questo punto scrivete START e l'avventura comincerà senza usare la scheda musicale che probabilmente non avete; se invece avete una scheda Ad Lib, Soundblaster o compatibili scrivete MUSIC. Se scrivete START vi servono 570k liberi di memoria RAM; se scrivete MUSIC vi servono 590k liberi di memoria RAM;
5) Se nonostante abbiate seguito attentamente le precedenti istruzioni, compare sul video il messaggio: «Non hai abbastanza memoria RAM libera!», segui attentamente le istruzioni al punto successivo;
6) Scrivete LIBERA, premete ENTER o INVIO e resettate oppure spegnete e riaccendete il PC; ricominciate da capo e seguite tutte le istruzioni di nuovo come avevate fatto prima. Finito di giocare, per rimettere il vostro PC in condizioni normali, scrivete OCCUPA, premete ENTER o INVIO e resettate oppure spegnete ancora.
Il programma può dare dei problemi se fatto girare contemporaneamente a un gestore di memoria espansa (come l'EMM386 o il QEMM). Nel caso abbiate uno di questi software residenti in memoria, basterà digitare LIBERA, e il programma girerà normalmente.

VERSIONE AMIGA

La versione Amiga ha bisogno di almeno 1 Mb di memoria per poter girare. È possibile giocare su Hard Disk.Per poterlo installare bisogna accendere il computer senza inserire il dischetto del gioco fino a quando non compare il WorkBench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto, a questo punto dovete spostare questa icona nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchina Amiga con solo 512k di memoria CHIP.

RIASSUNTO DEI NUOVI TASTI IN FUNZIONE DURANTE IL GIOCO ARCADE

• S = salva la situazione corrente • L = carica la situazione • U = indica le uscite nella stanza • ENTER = descrizione della situazione • H = richiama uno schermo con i principali comandi (solo PC)

Leggete attentamente il videomanuale compreso nell'avventura.

GLI ARRETRATI

Gli arretrati di Simulmondo Adventures/Dylan Dog possono essere richiesti mediante Vaglia Postale a:
SIMULMONDO srl - V.le B. Pichat 28/a - 40127 Bologna
al costo di L. 18.000 cad.

N. 1 - LA REGINA DELLE TENEBRE
N. 2 - RITORNO AL CREPUSCOLO
N. 3 - STORIA DI NESSUNO
N. 4 - OMBRE

LINEA CALDA

051 - 252954

**chiamate dalle 17 alle 18 dal lunedì al venerdì
per suggerimenti e aiuti gratuiti
solo agli utenti registrati
che hanno compilato in ogni sua parte
e spedito la cartolina di garanzia.**



SOLUZIONE DYLAN DOG N. 4 - OMBRE

Cari interagenti, interatori e interruttori, a parte gli scherzi, questa pagina è dedicata a coloro che siano in crisi mistica e che non riescano a continuare la nostra avventura.

Qui di seguito ecco alcuni suggerimenti per la parte «ANIMAZIONI»:

Ricordate, con il tasto destro del mouse o «invio» della tastiera, si potrà leggere il commento relativo alla scelta, mentre cliccando con il tasto sinistro (barra spaziatrice) si passerà alla sequenza successiva.

Nella prima schermata dove trovate il Diavolo, cliccate il pointer **«TESCHIO»** sulla barbetta; quando troverete la schermata con il teschio, cliccate sulla fronte e Dylan parlerà con la ragazza; quando arriverete con la macchina ad una casa isolata, cliccate vicino al portone dove comparirà la scritta **«SEMBRA UNA SENTINELLA»**; in un'immagine vedrete Dylan davanti ad una statua, cliccate sulla testa della stessa e successivamente sul gatto che muove la coda. Dylan si arrampicherà sulla statua. A questo punto dovrete cliccare sul gatto dove ci sarà la scritta **«SE SALGO SUL CORNICIONE POSSO RAGGIUNGERLO»**; Dylan salirà sul cornicione e dovrete cliccare sempre sul gatto **«POSSO CONTINUARE A SEGUIRLO»**; quando Dylan comparirà dietro le inferiate cliccate sul buco presente nel muro **«MM...CI PASSO APPENA»**.

Passiamo ora alla parte ARCADE:

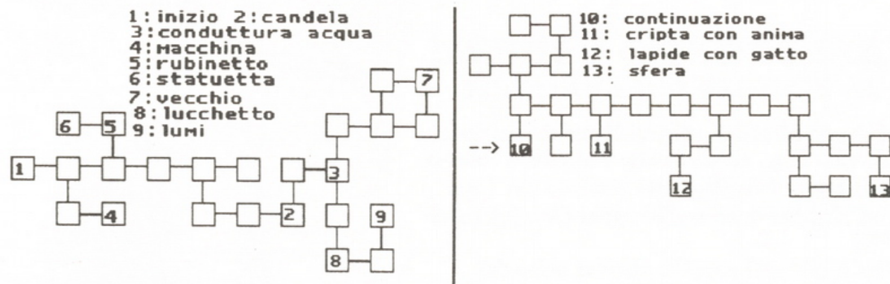
Dirigetevi verso la stanza dove c'è la conduttura centrale dell'acqua, prima, incontrerete un vecchio con il quale dovete parlare senza offenderlo e cercare di ottenere più informazioni possibili. Alla fine il vecchio se ne andrà in un'altra stanza. Lo rincontrerete e dovrete avere in mano una statuetta. Continuate e arriverete ad una stanza con una candela visibile sul muro. Passate a fianco della candela. Accendetela tramite il puntatore e vi apparirà dietro una minacciosa figura che, cliccando velocemente sulla finestra, sparirà. Proseguite ed arriverete alla conduttura dell'acqua con la quale dovrete interagire. Tornate alla macchina e prendete la chiave inglese dal bagagliaio. A questo punto andate nella stanza con il rubinetto che perde e cercate di smontarlo con la chiave. Una volta allagato il pavimento, continuate con la stanza a sinistra. Il fuoco presente prima è stato spento dall'acqua e così avrete la possibilità di prendere la statuetta vicino al caminetto. Tornate indietro fino alla stanza dove rincontrerete il vecchio che vi chiederà se avete la statuetta con voi. Dategliela in cambio di una chiave per una porta con lucchetto. Andateci ed aprite quella porta. Continuate, ed alla terza stanza troverete delle specie di lumi. Interagite con essi e con il puntatore cliccate sull'interruttore.

A questo punto apparirà un grande vortice dove entrerete cliccando nel suo centro. Fantastico, ora siete fuori dalla casa. Dirigetevi prima verso la stanza con la cripta e poi in quella dove c'è il gatto. In tutte e due le stanze cercate di ottenere più informazioni possibili senza fare battutine e cercando di essere gentili.

Ora dovreste avere la via libera verso la stanza con la sfera.Entrateci e scegliete la figura della ragazza e, anche con lei, cercate di avere più informazioni possibili.

FINE PRIMA PARTE.

Amici, spero di essere stato il più chiaro possibile e arrivederci al prossimo mese.



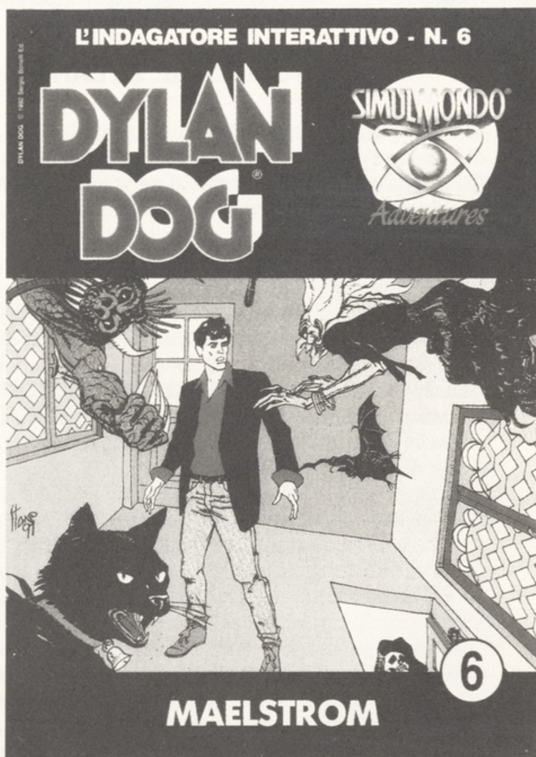
OGNI MESE LA SOLUZIONE DEL NUMERO PRECEDENTE!



PRESENTA:

TRA UN MESE IN EDICOLA IL N. 6 DELL'INDAGATORE INTERATTIVO:

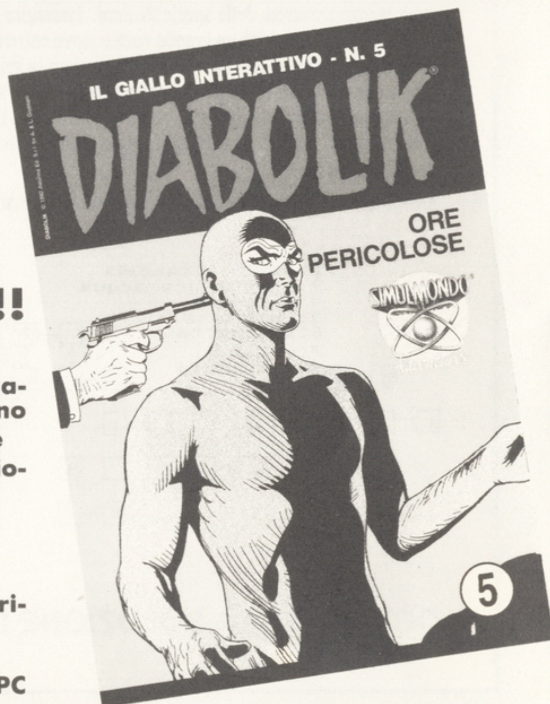
MAELSTROM





QUESTO MESE È USCITO IL N. 5 DEL GIALLO INTERATTIVO:

DIABOLIK®



QUASI TROPPO VERE !!!

LE AVVENTURE PIÙ AVANZATE

- Grafica realistica, digitalizzata, animata, rendering, schermate dipinte a mano
- Personaggi intelligenti e aiuti on line
- Soundblaster e soundblaster pro (versione PC)
- Audio e effetti anche senza scheda (PC Speaker)
- Astuccio da collezionare
- Albetto 12 pagine con aiuti e suggerimenti per l'interazione
- Load e save, mouse e tastiera
- Disco 1,4 Mb doppia densità versione PC